

TC1030

Programación Orientada a Objetos

Ariel Lucien García Gamboa

Bienvenida al curso

Welcome!



Fines de Aprendizaje (competencias)

Todas las competencias evaluadas en este curso se evalúan en nivel A de dominio

Competencias de área

SICT0300 Solución de problemas con computación: Soluciona problemas de diferentes niveles de complejidad mediante la aplicación de metodologías computacionales y de tecnologías de información en ambientes controlados y de incertidumbre.

SICT0301 Evaluación del problema: Evalúa los componentes que integran una problemática de acuerdo a principios y procesos computacionales.

SICT0302 Toma de decisiones: Toma decisiones en la solución de problemas en condiciones de incertidumbre y diferentes niveles de complejidad con base metodologías de investigación y de cómputo.

Competencia transversal

SEG0700. Transformación digital

Políticas del curso

Durante las sesiones. Es muy importante que durante la sesión mantengas tu micrófono apagado y que sólo lo prendas cuando quieras hacer una aportación o cuando tengas dudas. No necesitas pedir permiso para hablar.

Duración de las sesiones. La clase inicia a las 11:03 en punto (de mi reloj) y estaremos conectados durante 50 minutos. A las 11:53 nos detendremos y tomaremos un receso de 7 minutos. A las 12:00 en punto reiniciaremos la sesión y terminaremos a las 12:55 en punto. Esto permitirá tener un pequeño receso para que estires las piernas y tomes agua.

Falta de Integridad Académica. Éste curso, así como todos, prohíbe estrictamente la copia de código (o cualquier material). Pero, ¿eso significa que no puedo colaborar, preguntar, trabajar con mis compañeros? No, significa que tú debes proponer tus propias soluciones.

¿Qué pasa si no entiendo un tema y tengo que entregar una tarea? Fácil, sólo debe explicar ampliamente qué es lo que no entiendes, qué material has revisado por tu cuenta y cuál es la solución que propones (esto te permitirá tener una calificación como si hubieras resuelto el ejercicio/tarea).

Políticas del curso

Preguntas. Es muy importante que antes de que expongas una duda revises el material de las sesiones. NO SE VALE PREGUNTAR SIN INVESTIGAR AL RESPECTO EN EL MATERIAL DE LA CLASE. NO SE VALE PREGUNTAR POR LO QUE ACABO DE DECIR (sí, si no te quedó claro lo que dije, entonces expresa que sí entendiste de lo que acabo de decir y luego ya lo que no entendiste). NO SE VALE LLEGAR A LA ASESORÍA Y DECIR “NO ENTENDÍ NADA”, “EXPLÍCAME TODO”. Es necesario que asuman su responsabilidad de estudiar fuera de clase utilizando el material de las sesiones o investigando en libros o medios digitales.

Revisa el manual de C++ que está disponible en Canvas

Asesorías. Las asesorías son todos los martes y viernes a las 15 a 17 horas en punto. Hay una tolerancia de 3 minutos, si no llega nadie, me desconecto. Utilizaremos la misma liga de zoom que las clases. Las asesorías NO SON PARA DAR CLASE. No doy temas nuevos en asesorías y TAMPOCO REPITO CLASES

Evaluación del curso

Actividades de aprendizaje	Puntos
<u>Evaluación Parcial</u>	30
<u>Tareas</u>	30
<u>Proyecto Integrador (Solución de la Situación Problema)</u>	40
Total:	100

- Quizzes
- + Quizzes
- Ej código

Pensamiento computacional Orientado a Objetos

- ▶ Lenguaje: C++
- ▶ IDE de desarrollo: **goormIDE, Visual Studio Code, Atom**, cualquier otro de tu preferencia
 - ▶ Algunos IDE's de desarrollo requieren que tengas instalado el compilador de C++
 - ▶ (mientras vamos avanzando te recomiendo usar goormIDE, pero para el final del semestre espero ya tengas instalado VSCode, Atom, etc.)
- ▶ Metodología
 - ▶ Explicación de temas
 - ▶ Resolución de ejercicio de programación
 - ▶ Trabajo individual y colaborativo (pares, tercias, etc.)
 - ▶ Participación dentro de la clase

Material de las sesiones

- ▶ En Canvas se publicarán las grabaciones de las sesiones
- ▶ El curso tiene habilitado un repo de GitHub en el que subiré
 - ▶ Liga de la sesión grabada
 - ▶ Material de la sesión (ppt)
 - ▶ Código realizado en clase
- ▶ https://github.com/ariellucientec/tc1030_202111